

# Gatilho Selvagem

## 1. Conceito

### 1.1. Nome do Jogo

*Instinto Selvagem: Gatilho de Fúria, Wild Instinct: Rage Trigger* caso seja distribuído para outros fora do país.

### 1.2. Gênero

Jogo de luta de plataforma.

### 1.3. Inspirações

Suas inspirações de jogabilidade começam com a franquia precursora do subgênero, Super Smash Bros. e seus semelhantes como a franquia Digimon Rumble Arena, Brawlhalla, Speed Brawl, assim como franquias mais tradicionais como Street Fighter e The King of Fighters.



E suas inspirações de ambientação e design de personagens caricatos e antropo zoomórfico são a franquia Sonic the Hedgehog e Crash.



## 2. Gameplay e Mecânicas

### 2.1 Introdução

### 2.2 Atributos

Os atributos são as estatísticas básicas dos personagens e definem os conceitos de sua jogabilidade sendo eles: Força, Resistência, Agilidade, Movimento.

## **Força**

Define a quantidade de dano que o personagem pode causar.

## **Resistência**

Define a quantidade de dano que o personagem suporta.

## **Agilidade**

Define a velocidade de golpes que o personagem desfere. Possuindo uma agilidade menor o personagem possui um atraso maior em seus golpes.

## **Movimento**

Define a velocidade em que o personagem pode percorrer o cenário.

### **2.3 Categorias de Personagem**

#### **2.3.1 Estatura**

Existe 3 tipos de estatura de personagem: grande, médio e pequeno. Personagens grandes possuem uma maior barra de vida e são mais fáceis de acertar, personagens pequenos possuem são mais difíceis de acertar e possuem uma menor barra de vida, enquanto personagens médios seria o mais equilibrado entre os 2.

#### **2.3.2 Arquétipos**

Existem 4 tipos de arquétipo de personagens: Assassino, Retalhador

#### **Assassino**

Assassinos são personagens puramente ofensivos, seu foco é causar uma grande quantidade de dano e movimentação no mapa. Porém possuem defesas baixas e não possuem muitas habilidades a longa-distância.

#### **Tanques**

Tanques possuem uma jogabilidade mais defensiva, podem possuir habilidades mais ofensivas, mas são mais focados em suportar dano e são mais lentos na execução de golpes e movimentação no cenário.

#### **Controlador**

Também focados em uma jogabilidade ofensiva, os Controladores possuem mais habilidades a longa-distância, e não possuem golpes muito ligeiros, dependendo de uma jogabilidade mais estratégica e coordenada.

## **Guerreiro**

Guerreiros são personagens mais balanceados, eles são mais fáceis de aprender e possuem um conjunto de habilidades versáteis que podem variar entre o combate média-curta distância ou média-longa distância.

### 2.4 Personagens

#### **Galo**

Arquétipo: Guerreiro

Estatura: Média

#### **Coelho**

Arquétipo: Guerreiro

Estatura: Pequena

#### **Suricato**

Arquétipo: Controlador

Estatura: Média

#### **Água-Viva**

Arquétipo: Controlador

Estatura: Pequena

#### **Besouro**

Arquétipo: Tanque

Estatura: Média

#### **Elefante**

Arquétipo: Tanque

Estatura: Grande

#### **Raposa**

Arquétipo: Assassino

Estatura: Média

#### **Guepardo**

Arquétipo: Assassino

Estatura: Média

#### 4. Narrativa e Ambiente

##### 4.1 História e narrativa

A história se passa no futuro, onde uma misteriosa doença surge ao redor do planeta, uma doença não prejudicial aos humanos, mas a grande parte de outras espécies do planeta. Com a finalidade de preservação das espécies, diversos estudos foram feitos para aprimorar o sistema imunológico dos animais, e com isso os cientistas criaram um composto químico que acelera a evolução de seu físico, chamados de EvoGenes.

Após décadas testando os EvoGenes, as espécies em extinção começaram a desenvolver seu intelecto e corpo, porém eles possuíam um defeito que seria causaria a ruína da humanidade. As espécies modificadas começaram a entrar em um estado de frenesi incontrolável e acabaram matando muitos humanos e acabaram destruindo os laboratórios no qual foram estabelecidos. Isso acabou iniciando um conflito violento com a humanidade tentando conter essas super-espécies, e com a destruição dos laboratórios de diversas partes do mundo, o EvoGene acabou sendo liberado na natureza e diversos outros animais acabaram entrando em contato com o composto químico por anos, consequentemente causando uma série de outras mutações que deixaram o estado do planeta ainda mais caótico.

A guerra terminou com a extinção da humanidade, e séculos após aos eventos catastróficos as super-espécies povoam o mundo, com o tempo elas conseguiram controlar e aprender mais sobre seu estado de fúria, e perceberam que com treinamento isso se tornava muito mais que apenas um estado de frenesi, esse poder foi chamado de "Trigger".